

	M307_LB1					
	ME24					

#	#	Formales	Kriterien	+++	++	+	0
1	1	Vorbereitung	Rechtzeitiger Eintritt in den TEAMS-Call. Demonstrationszeit ist mit relevantem Content gefüllt. Der Codeeditor ist bereit für das Fachgespräch.	3			
1	2	Codestruktur	Variablennamen sind gemäß JS-Best-Practise. Variabentypen sind gemäß JSB-Best-Practise. Code ist sinnvoll und nachhaltig geschachtelt (wartungsfreundlich).	3			
1	3	Kommentierung	Die Menge an Kommentaren ist angemessen (Best-Practise). Es wird nicht offensichtliches kommentiert, sondern Hintergrundwissen. Kommentierung unterstützt die Strukturierung des Codes.	3			
1	4	Header	Files haben einen substantiellen Header (Best-Practise). Methoden haben eine vollständigen Header (Best-Practise). Methodenheader sind vollständig (Best-Practise).	3			
1	5	Entwicklungsumgebung	Die eigene Entwicklungsumgebung wirkt sicher und effektiv eingesetzt. Die benötigten Files werden effizient gefunden. Der Wechsel zwischen Codierung und Ausführung geschieht reibungslos.	3			
1	6	Cooperation	Die Teilnehmenden können einen Live-Sharing-Link verschicken. Live-Sharing kann angewendet werden. TEAMS-Sharing gelingt reibungslos.	3			
1	7	Sprache	Es wird die offizielle Schriftsprache angendet. Bei Nativ-English-People: Auch English möglich -> kein Bonus, kein Malus Es wird das korrekte Fachvokabular angewendet.	3			

#	#	LU01: Script4Fun	Kriterien	+++	++	+	0
2	1	Methoden	Erfragten Codeteile können gemäss Anweisung ausgeführt werden.	3			
			Bestehende Methoden können um Inputparameter erweitert oder reduziert werden.				
			Returnvalues können im Hauptcode nach Vorgaben weiterverarbeitet werden.				
2	2	Algebra	Basisrechenarten können erklärt und ausgeführt werden.	3			
			Basisrechenarten können mit und ohne Returnvalue ausgegeben werden.				
			Mathematische Spezialfälle können im Code entsprechend behandelt werden.				
2	2	Geometrie	Basisrechenarten können erklärt und ausgeführt werden.	3			
			Basisrechenarten können mit und ohne Returnvalue ausgegeben werden.				
			Mathematische Spezialfälle können im Code entsprechend behandelt werden.				
2	3	Sortierung	Es kann mindestens ein Sortierverfahren erklärt werden.	3			
			Die Sortierung kann auf Buchstaben und Zahlen angewendet werden.				
			Es kann nach vorhaben auf oder absteigend sortiert werden				

#	#	LU02: JSON	Kriterien	+++	++	+	0
3	1	Anlegen	Es kann JSON-Objekt nach Vorgaben angelegt nach Vorgaben angelegt werden. Bestehendes JSON kann ein- oder 2 dimensionale erweitert werden. JSON-Array-Objekte können gezielt erweitert werden.	3			
3	2	Lesen	Es kann eine JSON-Datei gelesen und einfach ausgegeben werden. Es können einzelne Elemente des JSONs (Key) ausgegeben werden. JSON-Arrays können mittels Schleifen ausgegeben werden.	3			
3	2	Schreiben	Veränderte Daten können im File aktualisiert werden. Verändert Daten können als JSON-Datei einfach geschrieben werden. JSON-Daten können gezielt (mit Schleifen, etc.) in Files geschrieben werden.	3			

#	#	LU03: POST/GET	Kriterien	+++	++	+	0
4	1	TBD		3			
4	2	TBD		3			
4	2	TBD		3			
4	3	TBD		3			

#	#	LU04: REST	Kriterien	+++	++	+	0
5	1	TBD		3			
5	2	TBD		3			
5	2	TBD		3			
5	3	TBD		3			

	Zwischensumme	66			
--	---------------	----	--	--	--

#	#	Bonus/Malus	Kriterien	+++	++	+	0
6	1	Bonus	Für None-Native-English-speakers: Demonstration ist auf Englisch (3 Punkte) = ca. 1/4 Note				
			Für None-Native-English-speakers: Diskussion ist auf Englisch (3 Punkte) = ca. 1/4 Note	3			
6	2	Malus	Themenblock LU01: Code bzw. Inhalt kann nur grob, fehlerhaft oder sehr lückenhaft dargelegt bzw. umgesetzt werden.	-12	-8.00	-2.67	
			Themenblock LU02: Code bzw. Inhalt kann nur grob, fehlerhaft oder sehr lückenhaft dargelegt bzw. umgesetzt werden.	-9.00	-6.00	-2.00	
			Themenblock LU03: Code bzw. Inhalt kann nur grob, fehlerhaft oder sehr lückenhaft dargelegt bzw. umgesetzt werden.	-12.00	-8.00	-2.67	
			Themenblock LU04: Code bzw. Inhalt kann nur grob, fehlerhaft oder sehr lückenhaft dargelegt bzw. umgesetzt werden.	-12.00	-8.00	-2.67	

	Summe	27.00			
--	-------	-------	--	--	--

LuL1	Kommentar	LuL2	Kommentar
Note	1.1	Note	1.1

1		1	
----------	--	----------	--

1.00	1.00
------	------